

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Tinjauan Tentang *Smartphone*

##### 1. Pengertian *Smartphone*

Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon.<sup>1</sup>

*Smartphone* merupakan salah satu alat komunikasi yang sering dipakai saat ini, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Pada awalnya *handphone* hanya untuk berkomunikasi saja, dengan seiring perkembangan zaman teknologi hingga bisa mengirim data dan menambah aplikasi yang disukai. Dewasa ini penggunaan media komunikasi merupakan kebutuhan pokok bagi individu, kelompok, maupun organisasi. Pada saat ini, peranan *handphone* sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari.

Mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society*, sebagaimana di kutip oleh Werner J. Severin mengatakan bahwa cara yang

---

<sup>1</sup> Zaki Baridwan, *Intermediate Accounting* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010), 83.

baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* (Siapa yang mengatakan dengan saluran apa kepada siapa dengan efek bagaimana?).<sup>2</sup>

Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni:

1. *Who* (Komunikator)

Komunikator adalah individu, kelompok, organisasi, perusahaan maupun negara yang memiliki informasi dan akan mengkomunikasikan informasi yang ada dalam pemikiran komunikator kepada penerima pesan.

2. *Says What* (Pesan)

Pesan atau berita yang harus diinformasikan komunikator kepada komunikan. Pesan dapat berupa pesan verbal maupun pesan non verbal yang terkandung unsur-unsur nilai, perasaan, gagasan atau maksud dari komunikator tersebut. Simbol penting dalam komunikasi adalah kata-kata (bahasa) baik ucapan maupun tulisan.

3. *In Which Channel* (Media)

Media yaitu alat yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan. Manusia berkomunikasi pada dasarnya menggunakan dua saluran, yaitu cahaya dan suara, walau kita juga dapat menerima pesan menggunakan kelima indera kita.

---

<sup>2</sup> Werner J. Severin, dan James W. Tankard, Jr, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2012), 55.

#### 4. *To Whom* (Komunikan)

Komunikan atau yang kita sebut penerima pesan dapat kita sebut juga sebagai sasaran / tujuan. Komunikan akan memproses informasi tersebut untuk dijadikan menjadi gagasan.

#### 5. *With What Effect* (Pengaruh)

Pengaruh yang terjadi pada komunikan setelah menerima informasi atau pesan dapat disebut pengaruh. Pengaruh terhadap komunikan berbeda-beda antara satu individu dengan individu lainnya. Menurut peneliti, proses komunikasi ditentukan oleh unsur-unsur komunikasi. Komunikasi memiliki seorang komunikator yang merupakan individu maupun kelompok yang tentunya memiliki informasi yang akan diberikan kepada komunikan melalui berbagai media. Komunikan juga mengalami pengaruh atas informasi yang diberikan. Jadi, berdasarkan paradigma Lasswell di atas, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.<sup>3</sup>

Dari penjelasan teori komunikasi di atas, penulis mengambil dua unsur komunikasi menurut Lasswell, yakni media dan pengaruh.<sup>4</sup> Media yang penulis teliti berupa media komunikasi *smartphone*. Media (*channel*) adalah alat yang menjadi penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan. Sedangkan pengaruh atau dampak bagi pengguna media baru dapat memberi/menerima informasi secara cepat, memungkinkan berkomunikasi kapan pun dan dimana pun, memudahkan kehidupan

---

<sup>3</sup> Onong Uchyana Effendi, *Ilmu Komunikasi : Ilmu dan Prakteknya* (Bandung: Rosdakarya, 2011),10.

<sup>4</sup> Severin, *Teori.*, 56.

sehari-sehari baik dalam bidang pendidikan, bisnis, sosial, komunikasi maupun politik.

## 2. Ciri-Ciri Dasar *Smartphone* Sebagai Berikut:

- a. Sistem Operasi. Ini merupakan ciri yang paling utama dari sebuah *smartphone*. Ponsel bisa disebut *smartphone* apabila didalamnya sudah ditenamkan sebuah sistem operasi. Contoh dari sistem operasi Android, Symbian, Windows Mobile, dll.
- b. Perangkat Keras. Setiap *smartphone* harus memiliki dukungan perangkat keras yang mumpuni untuk dapat menjalankan sistem operasi yang telah ditenamkan di dalamnya. Perangkatnya sama dengan sebuah PC (Perangkat Computer) hanya saja dalam ukuran yang kecil.
- c. Pengolah Pesan. Satu lagi hal yang didapat dalam *smartphone* yaitu pengolah pesan yang lebih dari ponsel biasanya. *Smartphone* memiliki keunggulan dalam mengolah pesan yaitu berupa pesan elektronik (*e-mail*).
- d. Dapat Mengakses Internet/Web. Kemampuan lain yang dimiliki oleh sebuah *smartphone* adalah bisa digunakan mengakses web/internet dan konten yang disajikan di browsernya, sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses web lewat komputer.
- e. Aplikasi. Hal yang membuat menyenangkan adalah *smartphone* dapat menjelajahi berbagai aplikasi asalkan aplikasi tersebut sesuai dengan sistem operasi yang ada. Biasanya untuk memasang mendapatkan

aplikasi para produsen smartphone telah menyediakan tempat khusus untuk berbelanja aplikasi.

- f. Keyboard QWERTY. Ini adalah yang membuat tampilan *smartphone* terlihat begitu berbeda, dia memiliki keyboard qwerty. Walau saat ini sudah banyak ponsel biasa yang mengusung keyboard semacam ini. Namun keyboard qwerty pertama kali diadopsi oleh *smartphone*.
- g. Office. Kelebihan lainnya adalah aplikasi pengolah data-data office. Setiap *smartphone* memiliki kemampuan semacam ini yang dapat diperoleh dengan menginstal aplikasi office. Aplikasi semacam ini dapat diinstal sendiri ataupun bawaan dari pabrikan.<sup>5</sup>

Sebuah *smartphone* selalu dilengkapi berbagai aplikasi atau software yang tentunya ditujukan untuk meningkatkan produktivitas dan mendukung kegiatan sehari-hari. Misalnya Doc, untuk membuat dan mengedit dokumen word di *smartphone*. Dengan adanya PDA tersebut smartphone juga mempunyai akses melalui jaringan internet dan dapat digunakan untuk membuka dan mengubah dokumen yang berupa MS Word, MS Excel, MS Power Point, dan juga file Pdf.<sup>6</sup>

Salah satu jenis teknologi media baru yaitu *smartphone*. *Smartphone* merupakan jenis media yang dapat menyalurkan informasi secara cepat melalui fasilitas internetnya. *Smartphone* mampu menghubungkan manusia satu dengan yang lain dalam jarak yang jauh

---

<sup>5</sup> Eko Priyo Utomo, *From Newbie to Advanced – Mudahnya Membuat Aplikasi Android* (Yogyakarta: Andi). 48-50.

<sup>6</sup> Fazrian Noor, *Skripsi “Analisa Penguunaan Smartphone dalam Pertemanan Di SMA Negeri 4 Palangkaraya”* (Palangkaraya: Universitas Muhammadiyah, 2014), 8.

dengan fasilitas yang mendukung seperti SMS, chatting, maupun telepon dan viber (telepon menggunakan fasilitas paket data internet). Pada pembahasan sebelumnya disebutkan bahwa *smartphone* sebagai komputer mini atau komputer saku. Dari sebuah perangkat komputer dapat mengakses informasi dengan cepat melalui jaringan internet. *Smartphone* yang disebut sebagai komputer saku tersebut memiliki kegunaan untuk mengakses situs jejaring sosial, newsgroup, mailing lists, googling, searching, dan membuka website dengan bantuan internet.<sup>7</sup>

### 3. Fitur-Fitur Standar Pada *Smartphone* Dalam Kegiatan Akademis

Adapun Fitur-Fitur Standar Pada *Smartphone* sebagai berikut:<sup>8</sup>

**Tabel 2.1.**  
**Fitur-Fitur Standar Pada *Smartphone***

No	Kelompok	Fitur Yang Digunakan	Keterangan
1.	<i>Browser</i>	- Google Chrome - Firefox - Opera mini - Safari	<i>Browser</i> merupakan program atau aplikasi yang di rancang untuk menampilkan teks, gambar, dan juga dapat digunakan untuk berbagai macam interaksi pada saat menjelajahi internet untuk mengakses beragam informasi misalnya mengenai pendidikan, kesehatan, berita terkini, bahkan memberikan informasi mengenai letak suatu lokasi.

<sup>7</sup> Severin, *Teori.*, 262.

<sup>8</sup> Nyoman Putri Ristrini, "Survei Deskripsi Fitur-fitur pada *Smartphone* dalam Mendukung Kegiatan Akademis Di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA)", *Kumpulan artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, No.5 Vol.4 (2015), 4.

No	Kelompok	Fitur Yang Digunakan	Keterangan
2.	Sosial media dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facebook</li> <li>- Twitter</li> <li>- Instagram</li> <li>- Wechat</li> <li>- Skyp</li> <li>- Linkeding</li> <li>- Path</li> <li>- Whatsapp</li> <li>- SMS</li> <li>- Telephone</li> </ul>	Menjalin komunikasi di dunia maya merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh semua orang. Bahkan dikalangan guru dan siswa tidak terlepas dari sosial media. Tidak hanya untuk menjalin komunikasi, sosial media juga menjadi sumber berita dan menjadi sarana untuk bertukar data.
3.	Aplikasi Office / Document Reader	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Microsoft Office Mobile</li> <li>- QuickOffice</li> <li>- Polaris Office</li> </ul>	<i>Smartphone</i> menyediakan fitur guna membantu kita untuk membuka file dimana dan kapan saja, file dalam format doc, presentasi, excel, hingga pdf. Tidak hanya bisa membuka dokumen, tapi juga bisa melakukan <i>editing</i> (penyuntingan).
4.	Penjadwalan	Kalender <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jam</li> <li>- Alarm</li> <li>- Note</li> <li>- Evernote</li> <li>- Memo</li> </ul>	Aplikasi ini dapat membuat sebuah daftar panjang kegiatan yang ingin atau harus dilakukan, dan fitur ini akan mengingatkan penggunanya. Catatan yang disimpan pun memungkinkan penggunanya untuk membagikan daftar kegiatan dengan orang lain.
5.	Perhitungan	Kalkulator	Siswa akan banyak menggunakan kalkulator sebagai teman mengerjakan tugas ataupun menghitung angka-angka statistika. Untuk mempermudah dosen dan mahasiswa dalam menghitung angka, <i>smartphone</i> menyediakan fitur kalkulator.

No	Kelompok	Fitur Yang Digunakan	Keterangan
6.	Data	- OneDrive - Google Drive - Kontak - Galeri	Sipasi kejadian data yang diperlukan tapi lupa dibawa dapat disiasati dengan menyimpan data-data penting terlebih dahulu atau lebih tepatnya mengupload data ke akun Dropbox. Terdapat pula fitur kontak dan galeri yang berfungsi untuk menyimpan data berupa gambar dan nomor telepon.
7.	Dokumentasi	- Kamera - Video - Recorder	Untuk melakukan dokumentasi, baik berupa gambar maupun suara.
8.	<i>Translator</i>	Kamus	Fitur <i>smartphone</i> menyediakan berbagai jenis kamus mulai dari kamus bahasa Indonesia – Inggris, atau kamus besar bahasa Indonesia, atau kamus bahasa lainnya yang bisa di <i>download</i> secara gratis.

#### 4. Manfaat *Smartphone*

Adapun manfaat *smartphone* sebagai berikut:

- a. Untuk mempermudah berkomunikasi

*Smartphone* adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Sebab itulah *Smartphone* sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien, selain perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai di mana saja.

b. Untuk meningkatkan jalinan sosial

Di samping sebagai alat komunikasi *Smartphone* tersebut dapat berfungsi untuk meningkatkan jalinan sosial karena dengan *Smartphone* seseorang bisa tetap berkomunikasi dengan saudara yang berada jauh, agar selalu menjaga tali silaturahmi dan kerap kali *Smartphone* ini juga digunakan untuk menambah teman dengan orang lain.

c. Untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi

Alat komunikasi *Smartphone* merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini, maka *Smartphone* tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi saat ini, jika kita amati saat ini *feature Smartphone* sangatlah lengkap sampai jaringan internet pun sudah dapat diakses dari *Smartphone*. Hal tersebut dapat digunakan siswa untuk mengetahui apa yang ada di sekeliling mereka dengan catatan *Smartphone* itu digunakan dengan bijaksana.

d. Memudahkan sarana pendidikan dengan menciptakan buku digital yang mudah dan praktis.

Fungsi *smartphone* dapat mengakses aplikasi *E-book* (buku elektronik). Tujuannya sebagai sumber materi pelajaran, sumber belajar tidak hanya buku yang berbentuk fisik saja melainkan ada yang berbentuk digital. Selain itu terdapat aplikasi *E-Learning* (metode

belajar praktis) sebagai sistem belajar, contohnya aplikasi *Moodle*. Dengan *E-Learning* belajar tidak akan dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga di luar kelas pun siswa tetap dapat mengakses.

e. Sebagai alat penghilang stress

Salah satu manfaat tambahan dari *Smartphone* yaitu sebagai alat penghilang stress. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa handphone saat ini sudah memiliki *feature* yang sangat lengkap seperti Mp3, video, kamera, permainan, televisi, radio, ruang *Chatting* dan layanan internet. Sehingga *feature* tersebut dapat dijadikan seseorang untuk menghilangkan stress.<sup>9</sup>

## 5. Dampak Positif dan Negatif *Smartphone*

Adapun dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut :

a. Dampak Positif

- i. Sebagai alat komunikasi antara pelajar dan orangtua ataupun sebaliknya serta dapat memperluas komunikasi dibelahan dunia lainnya.
- ii. Dapat memperoleh pengetahuan yang luas dengan cepat dan tepat.
- iii. Sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar.
- iv. Memberikan rasa virtual empati kepada temannya dengan adanya fitur *chattting* dan media sosial didalam sebuah *Smartphone*.

---

<sup>9</sup> Dekinus Kogoya, "Manfaat Penggunaan *Smartphone* pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua", *E-Jurnal Acta Diurna*, No.4, Vol. IV, (2015), 4.

b. Dampak Negatif

Adapun dampak negatif dari penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut :

- i. Mengalami penurunan konsentrasi, anak mengalami penurunan konsentrasi saat belajar. Konsentrasinya menjadi lebih pendek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Anak lebih senang berimajinasi seperti dalam tokoh *game* yang sering ia mainkan menggunakan *smartphonenya*.
- ii. Mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan. Semakin kedalam kita akan melihat bagaimana perilaku atau integritas anak didik telah banyak berubah dengan adanya *Smartphone*, misalnya dalam sebuah pelajaran matematika, kimia, fisika mereka apabila dalam penyelesaian masalah berhitung langsung sigap mengeluarkan *Smartphone* di dalam kantong mereka dan menggunakan aplikasi kalkulator untuk mendapatkan hasil perhitungan tanpa harus menganalisa dan ingin mendapatkan hasil yang tepat, tentu ini gejala buruk bagi perkembangan nalar atau logika berpikir siswa karena mereka tidak percaya dengan pikirannya, lambat menggunakan pikiran atau nalar dan bahkan faktor malas coret-coret karena lebih praktis dengan *Smartphone*.
- iii. Malas menulis dan membaca. *Smartphone* menjadikan anak malas menulis dan membaca. Dengan perangkat *smartphone*, maka aktivitas menulis menjadi lebih mudah, ini memengaruhi

keterampilan menulis anak. Tak hanya itu, perangkat visual pun tampak lebih menarik dan menggoda, karena dapat memperlihatkan sesuai dengan kenyataan. Akibatnya anak-anak menjadi malas membaca. Sebab, membaca menuntut anak untuk mengembangkan imajinasi dari kesimpulan yang dibaca.

- iv. Penurunan kemampuan bersosialisasi. Anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi. Dalam cara bersosialisasi dan kehidupan pelajar. Dengan adanya *smartphone* di tangan mereka etika dalam bersosialisasi pun memudar, mereka sangat jarang bertegur sapa di kehidupan nyata, mereka dengan mengandalkan sebuah *Smartphone* sebagai sarana untuk berkomunikasi. Sebagai contoh sikap dalam berinteraksi dengan guru seakan-akan tidak ada perbedaan, rasa hormat hanya perilaku yang bersifat semu bahkan cenderung bersifat subyektif. Mereka hanya menunjukkan hormatnya ketika mereka perlu (menghadap). terkadang acuh tak acuh dengan guru yang ada disampingnya, sibuk memainkan *smartphone*.
- v. Memberikan efek candu kepada pelajar. Ini kita bisa lihat sendiri bagaimana siswa tidak dapat lepas dari handphonenya, dari bangun tidur, makan, sampai mereka ketinggalan *smartphone* pun merupakan suatu hal yang menakutkan bagi mereka, karena pelajar sendiri telah terpengaruh dengan efek dari *smartphone* tersebut.

- vi. Mempengaruhi gaya hidup pada pelajar. *Smartphone* juga dapat mempengaruhi gaya hidup seorang pelajar yaitu membuat pelajar berperilaku konsumtif, ini bisa kita lihat dengan seringnya muncul jenis *handphone* jenis baru, yang tidak hanya menawarkan teknologi yang mutakhir tapi juga desain baru yang disesuaikan dengan selera konsumen, sehingga menarik minat pengguna untuk sering mengganti *handphonenya*.
- vii. *Handphone* dijadikan sarana berbuat curang. Masalah lebih memprihatinkan lagi adalah dalam menjawab soal ulangan dengan bantuan teman lewat SMS ataupun *chatting* dilayanan *smartphone*.<sup>10</sup>

## **B. Tinjauan Tentang Aktivitas Belajar**

### **1. Pengertian Aktivitas Belajar**

Menurut Bahri, aktivitas belajar yaitu “mendengar, memandang, meraba, membau, mencicip/mengecap, menulis atau mencatat, membaca, membuat ikhtisar/ringkasan, mengamati (gambar, diagram, tabel, dan bagan), mengingat, berfikir, latihan, dan praktik.”<sup>11</sup> Aktivitas istilah umum yang dikaitkan dengan keadaan bergerak, eksplorasi dan berbagai respon lainnya terhadap rangsangan sekitar. Sedangkan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

---

<sup>10</sup> Astin Nikmah, “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Siswa”, *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, Vol.5 (2015), 2-4.

<sup>11</sup> Saiful Bahri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2002), 38-45.

Thorndike mengemukakan keaktifan anak dalam belajar dengan hukum “*Law of exercise*”nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan.<sup>12</sup> Menurut Gagne and Birliner dalam teori kognitif, “belajar menunjukkan adanya jiwa yang mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi”.<sup>13</sup> Menurut teori ini anak memiliki sikap aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu untuk mencari, menentukan dan menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya. Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan seluruh panca indera yang dapat membuat seluruh anggota tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Aktivitas memegang peranan penting dalam mengajar, sebab pada dasarnya belajar adalah perubahan tingkahlaku yang relatif tetap dan dilakukan secara sengaja.<sup>14</sup>

Aktivitas belajar merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar mengajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Mengaktifkan siswa pada dasarnya

---

<sup>12</sup> Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Gelora Aksara Pratama, 2006), 18-19.

<sup>13</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo, 2015), 46.

<sup>14</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2003), 45.

adalah cara atau usaha untuk mengoptimalkan kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Prinsip aktivitas yang diuraikan di atas berdasarkan pada pandangan psikologi bahwa segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman siswa sendiri. Guru mempunyai tugas merangsang keaktifan dengan menyajikan bahan pelajaran, sedangkan yang mengelola dan mencerna adalah siswa itu sendiri sesuai dengan kemampuan, kemauan, bakat, dan latar belakang masing-masing. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses dari keaktifan siswa.

Dari aktivitas yang diuraikan di atas, terapat beberapa aktivitas belajar yang sesuai dengan pendekatan konstruktivisme untuk mengarah aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu:

**Tabel 2.2.**  
**Indikator dan Aspek yang Diamati dalam Pendekatan Konstruktivisme**

<b>Indikator Aktivitas Belajar</b>	<b>Aspek Yang Diamati</b>
Visual	Memperhatikan penjelasan guru dan teman
Oral	Menanyakan materi yang belum dipahami
Writing	Mengerjakan tugas, mencatat materi, merespon/menjawab pertanyaan
Drawing	Menggambar pola
Mental	Memecahkan /menjawab permasalahan

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Secara umum Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar pada siswa terdiri dari dua faktor, yaitu faktor eksternal dan faktor internal.

Untuk lebih jelasnya mengenai dua faktor tersebut sebagai berikut:

- a. Faktor internal, yaitu seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologi (psikhis). Adapun penjelasan mengenai aspek fisik maupun psikologis adalah sebagai berikut:
  - a) Aspek fisik (fisiologis) adalah orang yang belajar membutuhkan fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan sakait pada fisik/tubuh mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing dan sebagainya. Oleh karena itu agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus menjaga kesehatan dirinya.
  - b) Aspek psikhis (psikologi), ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Adapun faktor-faktor psikologis sebagai berikut:
    - i. Perhatian, adalah keaktifan jiwa yang mengarahkan kepada suatu objek, baik di dalam maupun di luar dirinya. Makin sempurna perhatian yang menyertai aktivitas maka akan semakin sukseslah aktivitas belajar itu. Oleh karena itu, guru seharusnya selalu berusaha untuk menarik perhatian peserta

didiknya agar aktivitas belajar mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- ii. Pengamatan adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri maupun dengan lingkungan dengan segenap panca indera. Karena fungsi pengamatan sangat sentral, maka alat-alat pengamatan yaitu panca indera perlu mendapatkan perhatian yang optimal dari pendidik, sebab tidak berfungsinya panca indera akan berakibat terhadap jalannya usaha pendidikan pada peserta didik.
- iii. Tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan, objek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan.
- iv. Fantasi adalah sebagai kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau banyangan-banyangan baru. Dengan kekuatan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan-keadaan yang akan mendatang. Dengan fantasi ini, maka dalam belajar akan memiliki wawasan yang lebih longgar karena dididik untuk memahami diri atau pihak lain.
- v. Ingatan (memori) adalah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan. Dengan adanya kemampuan untuk mengingat pada manusia ini berarti ada

suatu indikasi bahwa manusia mampu untuk menyimpan, dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang pernah dialami.<sup>15</sup>

- vi. Berfikir adalah aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, mensistensis dan menarik kesimpulan
- vii. Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia ada
- viii. Motivasi adalah keadaan dalam pribadi yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Apabila aktivitas belajar itu didorong oleh suatu motivasi dalam diri siswa, maka keberhasilan belajar itu akan menjadi mudah diraih dalam waktu yang relatif tidak cukup lama.

b. Faktor eksternal

Menurut Ngalim Purwanto faktor eksternal terdiri atas: 1) keadaan keluarga, 2) guru dan metode mengajar, 3) sarana dan prasarana, 4) motivasi sosial, dan 5) lingkungan.

Menurut Sanjana menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa sebagai berikut:<sup>16</sup>

a) Guru

Guru merupakan ujung tomabak dalam proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar siswa karena

---

<sup>15</sup> Abu Ahmadi, Psikologi Umum (Jakart: Rieneka Cipta, 2003), 35

<sup>16</sup> Sanjana, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007), 141-144.

guru berhadapan langsung dengan siswa. Beberapa yang yang mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar siswa yang ada pada guru antara lain: kemampuan guru, sikap profesionalitas guru, latar belakang pendidikan guru, dan pengalaman belajar.

b) Sarana belajar

Keberhasilan implementasi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa juga dipengaruhi oleh ketersediaan sarana belajar, yang termasuk ketersediaan sarana itu meliputi ruang kelas dan setting tempat duduk siswa, media pembelajaran, dan sumber belajar.

c) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yang berorientasi aktivitas siswa. Ada dua faktor lingkungan belajar yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah, misalnya jumlah ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, kantin, kamar mandi serta lokasi sekolah itu berada.

Lingkungan psikologis adalah iklim sosial yang berada di lingkungan sekolah itu. Misalnya keharmonisan hubungan antara guru dengan guru, antara guru dengan kepala sekolah, termasuk keharmonisan antara pihak sekolah dengan masyarakat dan orang tua / wali murid.

Menurut Mulyasa ada beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk membangkitkan aktivitas belajar peserta didik antara lain:

1. Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik, dan bermanfaat bagi dirinya.
2. Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan disampaikan oleh peserta didik sehingga mereka mengetahui tujuan pembelajaran hari ini. Peserta didik juga dapat dilibatkan dalam penyusunan tujuan.
3. Peserta didik harus diberitahu tentang kompetensi pembelajaran, dan hasil belajarnya.
4. Pemberian hadiah dan pujian lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan.
5. Manfaatkan, sikap, cita-cita, rasa ingin tahu, dan ambisi peserta didik.
6. Usahakan untuk memperhatikan perbedaan karakter individual peserta didik, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subjek tertentu.
7. Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan kondisi fisik, memberi rasa aman, menunjukkan bahwa guru memperhatikan peserta didik, mengatur kegiatan belajar yang sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik pernah memperoleh kenyamanan dan kepuasan serta mengarahkan pengalaman belajar kearah keberhasilan, sehingga mencapai prestasi dan mempunyai rasa kepercayaan diri.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Rosdakarya, 2009), 46-50.

## **C. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar**

### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar atau hasil belajar, berdasarkan kajian tentang pengertian belajar, adalah terjadinya perubahan tingkah laku baik itu pada aspek kognitif, afektif, maupun motorik. Dalam konteks taksonomi variable pembelajaran hasil belajar disebut sebagai hasil pembelajaran, yaitu semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda.<sup>18</sup> Hasil pembelajaran menurut Degeng dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu : efektivitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran, dan daya tarik pembelajaran.

### **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

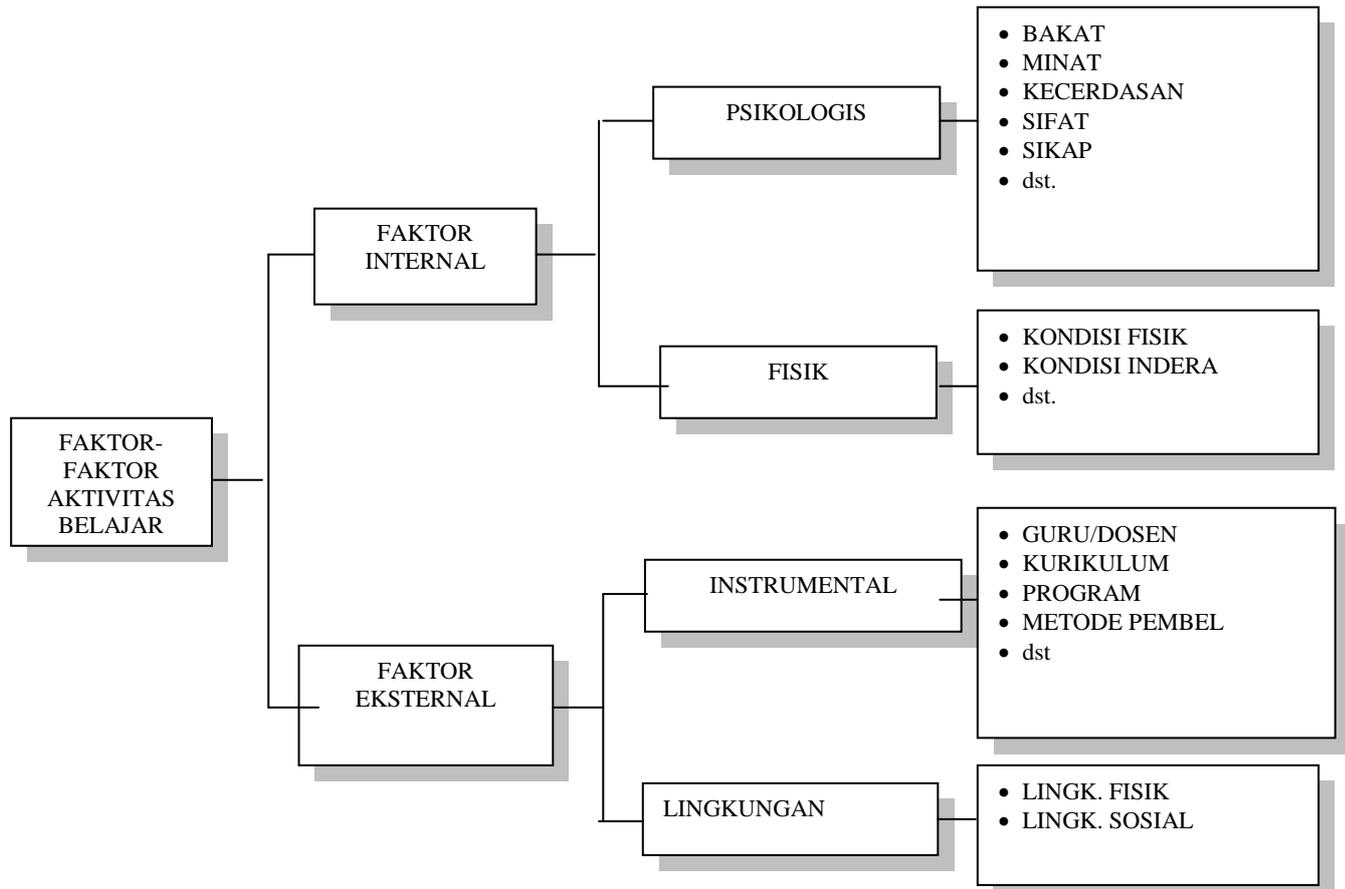
Belajar merupakan aktivitas yang kompleks, yang melibatkan berbagai fungsi jiwa dan fisiologis dari yang bersangkutan. Faktor kejiwaan yang mempengaruhi hasil belajar seseorang adalah bakat, minat, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, sifat, dst. Sedangkan faktor jasmani yang berpengaruh pada hasil belajar adalah keadaan jasmani pada umumnya, seperti keadaan indera, dan anggota tubuh yang lainnya. Selain itu berbagai faktor yang berasal dari luar individu juga ikut berpengaruh. Faktor dari luar individu yang mempengaruhi hasil belajarnya, secara garis besar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor instrumental dan faktor

---

<sup>18</sup> Degeng, *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran* (Surabaya:Citra Raya, 2001), 152.

lingkungan. Secara skematis berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar individu dapat disajikan dalam bagan berikut ini.

**Bagan 1.**  
**Faktor-faktor Aktivitas Belajar**



Bermacam-macam faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut bila dilihat dari dinamikanya, dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor yang bersifat dinamis dan faktor yang bersifat statis. Faktor dinamis adalah faktor yang dapat berubah, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Yang termasuk faktor ini antara lain minat, motivasi, guru, fasilitas belajar, metode pembelajaran, dst. Sedangkan faktor statis adalah faktor yang tidak dapat berubah, contoh kecerdasan intelektual dan bakat.